

1: Začátek hry

kamile vylezete z první jeskyňky. kde jste si volili postavu, ocitnete se v malé pevnosti (mapa bod 1). Za obrazem vlevo najdete prvních pár předmětů a klíč ke dveřím. Za dvěma vás čekají první příšerky, sice ubohé, ale hned zpochybněte poměrně inteligentní. Po začátku zóna neobsahuje nic životně důležitého kromě klíče Rn Key (mapa bod 2), pomocí kterého se dostanete ven, směrem ke Skullkeepu. Ve fontánce na mytíně si můžete naplnovat měchy vodou a dokonce z ní můžete vylovit i pár peněz. Na zemi před obchodem se zbraněmi leží kouzelnická hůl, od které se naučíte kouzlit základní světlo a v SV části mytíny najdete neohrazenou kosu, která je sice velmi ubohou zbraní, ale všechno je lepší než obyčejná dýka. Obchody zde můžete navštívit hned čtyři - Zbrojnice, Zbraně, Obložení a na západě obchod s jídlem a jinými základními potřebami dobrodruha. V obchodech se nesnažte nijak domáhat, maximálně se vám povede přijít o nějaký, což je zbytečné. Pokud to odnese jen některý člen vaší party, můžete se vrátit domů do pevnytky a v pravé místnosti (mapa bod 3) můžete smluvit vložení kostí do výklenku ve stěně. Až si koupíte základní vybavení dle vlastního uvážení (doporučuji nějaké slabší meče, lano, kompas, jeden ubohý štít a dvě, nebo tři kapsy na vodu zvané bota), odemkněte si klíčem Ra cestu ven. Venku můžete nakouknout do vstupního sálu pevnosti Skullkeep, kde najdete akorát tak zamčené dveře. Tyto dveře odemkněte vložení čtyř částí rituálního klíče Clan Key do zámků, který je na mapě označen jako bod 4. Od vchodu pevnosti se dejte na sever. Dávejte pozor na malé zlodějíčky, kteří se občas objevují a kradou vám věci. Jsou to mršky hbité, ale naštěstí mají speciální pliseň na nohou a jejich kroky jsou slyšet přes deset čtverců daleko. Pokračujte na sever, až do nové zóny.



Zóna 2: Mamuti a Stonehenge

Druhá zóna vás naučí umírat. Jak mamuti, tak (zatím) nezničitelná větrná tornáda v oblasti věčné mlhy jsou nezvykle tuhými protivníky. Abyste se v pozdějších zónách vůbec chytili, doporučuji vycvičit bojovnicku i kouzelníky alespoň na experty v jejich řemeslech systematickým masakrováním mamutů. Mamuti se rodí pomalu, ale jistě, takže se k nim můžete kdykoliv vracet najíst, jelikož jejich maso je velmi syté. Klidně buďte barbaři - nažerete se zadarmo. Podzemní oblast pod mamuty je bohatá na mírně jedovaté netopyry, které můžete prodávat některým obchodníkům, ale jinak je jeskyně, až na jeden zelený diamant, úplně prázdná. V zamklém kamenném kruhu (mapa bod 5), najdete na speciálním podstavci první část klíče Clan Key, který vám otevře další zónu. Větrných smrští střelících blesky si raději nevsímejte, vaši kouzelníci ještě nejsou tak dobří, aby vypotili čtyřkové kouzlo Des Ew proti nadpřirozeným bytostem, které proti větrům platí.

Zóna 3: Vlci v bažinách

Na teleportační hvězdě před zavřenými dveřmi do zóny čtyři najdete speciální teleportační štít Tech Shield (mapa bod 6). Zaktivizujete-li ho na hvězdě, budete teleportováni na hvězdu v první zóně před vaší pevností a pak zase zpět na místo původní. Severní část třetí zóny je totálně zamořena vlky a hlubokým bahnem, do kterého se vašim hrdinům budou bořit nohy. Celé území bažin obývají vlci je naprosto peklo, speciálně v bouřce, když nevidíte ani na krok a můžete koupit nějaký ten blesk do kebul. Navíc je vlní území prospikováno dérami, kterými neustále padáte do stejné podzemní jeskyně. Jeskyně je v podstatě prázdná a má jediný východ vedoucí přímo do centra semenišť vlků. Vlevo od tohoto východu se nachází druhá část klíče Clan Key a klíč Moon Key. Tento klíč odemkne místnost (mapa bod 7) otevírající přístup do další zóny. Úzkou severní cestou je možno projít do doposud nepřístupné mytinky, která je součástí mamutiho teritoria, kde najdete schopný samotář. Pokud snad nepatříte mezi příznivce neustálého sbírání šípů, můžete samotář alespoň výhodně prodat v obchodě se zbraněmi.

Zóna 4: Lesní obří

Tady toho není moc k povídání, stačí jen pobít obrly a vzít další Clan Key Piece a klíč E-Key z jejich oltáře (mapa bod 8). Prodejte sekery obrů obchodníkům se zbraněmi, obložení vydělaté pěkný majlant. Za lesem obrů najdete tři nové obchody se zbrojí, oblečením a zbraněmi. V obchodě se zbraněmi doporučuji teď nebo později po naspoření peněz koupit ozubené kolo (Large Gear) a pojistku (Vacuum Fuse), které se vám později budou hodit.

Zóna 5: Hřbitov a malá pevnost

S poslední částí Clan klíče už to nebude tak jednoduché. Než vejдете na hřbitov (mapa bod 10), navčíte si kouzlo proti nadpřirozeným bytostem Des Ew podle mapy najdete schovaný meč Vorpall Blade (mapa bod 9), který na hřbitovní duchy rovněž platí. Mějte na paměti, že hřbitovem můžete projít zcela bez úhony, stačí se jen nepřibližovat k hrobům. Bažiny pod hřbitovem jsou zamořené neobře inteligentními živoucími stromy. Jejich vrazření je sice peklo, ale dobře si tak povcítíte své bojovnicku i kouzelníky. Východně od hřbitova najdete Malou pevnost. V jejích útroběch se nachází poslední část Clan klíče. Za tajným tlačítkem a tajnou stěnou najdete N-klíč (mapa bod 11), se kterým musíte proběhnout přes místnost s dírami, které vás honí. Pokud spadnete dolů, likvidujte duchy kouzlem Des Ew. Za N-dveřmi následuje kratší bitka s mumiiemi a na jejím konci další meč Fury a čtyřčkový klíč (mapa bod 12). Tento klíč odemkne místnost vycházející od haly s dírami, kde leží na stole Clan Key Piece (mapa bod 13). Na stůle ale nejdříve musíte položit jakýkoliv platěbní diamant, aby hlome klíče přijel k vám. Z pevnosti odejdete na sever, kde budete napadeni obzvláště zuřivými smrtkami. V jedné z krvavých fontánek vytvoříte rubin. Než odejdete slavnostně odemknout Skullkeep, můžete navštívit Všechobchod a nakoupit si silné kouzelnické hole a zbraně.

Zóna 6: Skullkeep

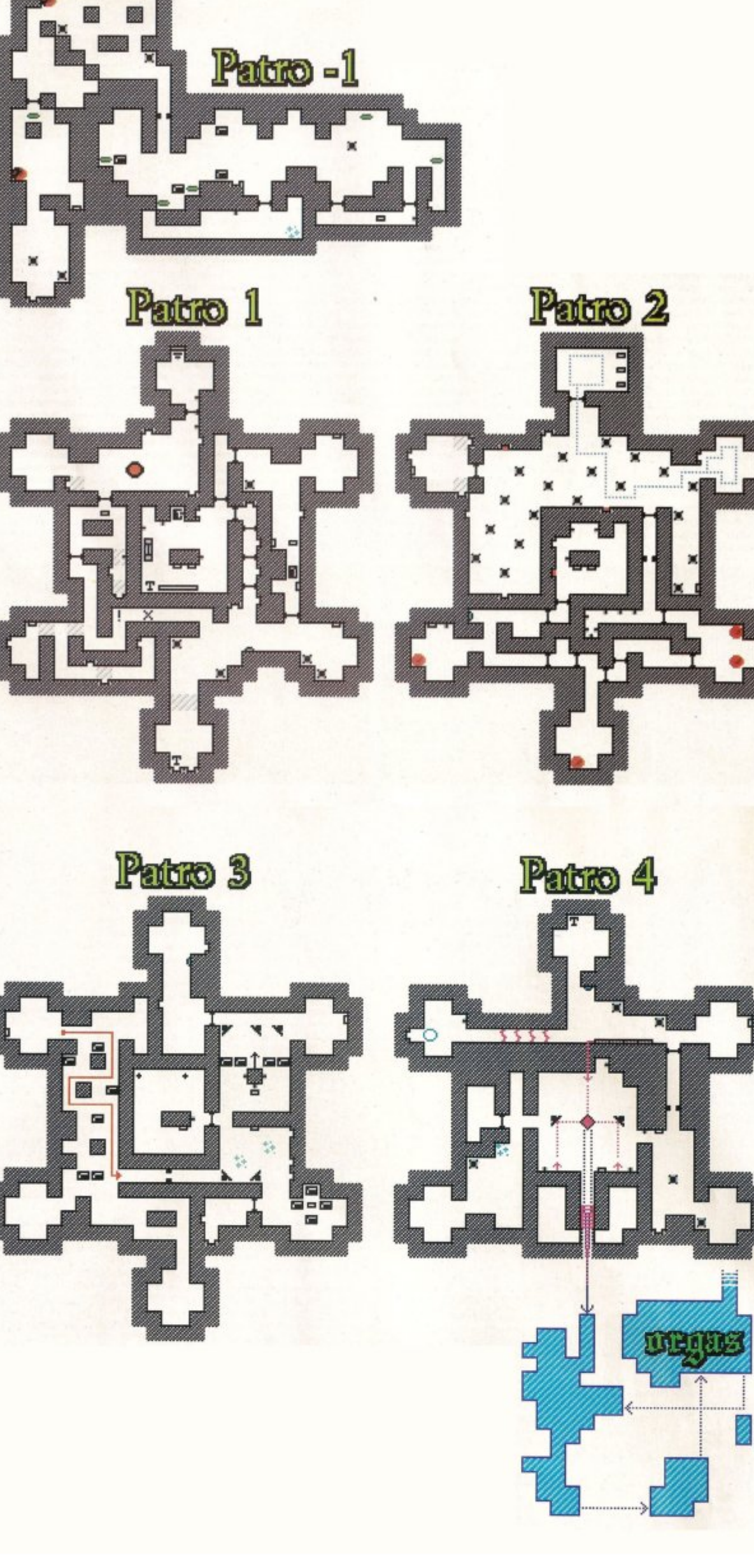
Patro 0
Hned za Clan-dveřmi Skullkeepu číhá smrt (mapa bod 14). Musíte rychle couvnout od zírajícího oka, jinak cink, ende. Vpravo od oka jsou na stěnách tři tlačítka, s nimiž si to musíte vyřídit velice svižně. Postavte se čelem k prostřednímu, otočte se k levému, stiskněte ho, otočte se 2x doprava, stiskněte tlačítko pravé, pak se otočte zpět k tlačítku prostřednímu a stiskněte ho. Tak, jak jste, utíkejte rychle pozpátku chodbou za vámi, tamně byste dobehnout ke schodišti do prvního patra (mapa bod 15). Z výklenku vezměte Gold key a velice užitečnou mapu Minion's Map, v malém výklenku najdete silný štít. V místnůstce na západě leží tuhý hč Tempest. Získáte ho tak, že ho zvednete a hodíte na díru, která se po jeho sebrání objevila. Směr hodu je naznačen na mapě šipkou. Máte-li meč u sebe, propadnete se z dírou pokaždě, kdy do této místnosti dorazíte, takže bacha. Vydáte-li se nahoru po schodech, dorazíte do prvního patra Skullkeepu.

První patro

Hned na začátku tohoto patra vás čeká velká bitka s kouzelníky (bod 1) za dveřmi, jež se otevřou po zatáhnutí za šňůrku na zdi. Dávejte si bacha hlavně na jejich šéfa, který vypadá podobně jako havět ostatní, ale třímá extra tuhý trojzubec střelící firebally. Tento trojzubec si pravidelně chodí namáčet do kotle v prostředku haly, tak doplňuje jeho kouzelnou energii. Doporučuji vám udělat si 'velin' na políčku před dveřmi, kterými jste do haly vešli a utíkat do tohoto místa, kdykoliv půjde do tuhého. Zabít vrchního kouzelníka není nic jednoduchého, ale je to možné. Po jeho smrti se otevřou dveře na opakovaně straně haly a vy získáte pekelný trojzubec, který je velmi mocnou zbraní. Ve výklenčích v hale rovněž najdete mimo jiné kvátní mana blossom a obyčejnou hůl Staff. Když tyto dvě věci vhodíte do kotle, získáte kouzelnou hůl Snake Staff. Nořením této hůle či trojzubce do kotle získané předměty můžete kdykoliv znovu nabít. Další kouzelnická hůl Combat Staff je schovaná ve výklenku za tajnou stěnou. Dávejte si pozor, až se touto halou budete později vracet, kouzelníci se zde opět objevují a trhají vám trojzubec z rukou, aby ho proti vám mohli opět použít. Jižně od haly se nachází obdélková místnost, z níž se dostanete dobře mířeným hodem těžkého kamene na plošinku, která se nachází přímo u vstupních dveří. Než ale projdete na jih čerstvě se otevřívší chodbou, vstupte ještě do tajného vchodu ve zdi a vyndejte strašné oko ze skřínky. Teprve teď jděte na jih Pekelnou chodbou. Okamžitě, jak jen to bude možné, se stočte na západ skrze tajnou stěnu. V oblasti za ní vytáhněte další dvě strašná oka ze skříněk (můžete je nechat ležet na zemi) a z výklenku vyzdobte ozubené kolo Large Gear, chcete-li, tak i helmu. Pokračujte Pekelnou chodbou, až budete stát naproti místu, které je na mapě označeno vykřičníkem (bod 2). Uvidíte další strašné oko, které však nelze nijak zlikvidovat. Přiblížíte-li se k němu, je okamžitě po vás. V místě, kde jste našli první strašné oko, se teď můžete otočit směrem ke zdi v políčku průchází stěny a stisknout tajné tlačítko, které není vyznačeno na mapě. Oko už bude vypojeno. Představte si ale, že lze tuto hádanku vyřešit i takto: připravte si mapu Minion's Map, kterou jste našli ve výklenku na konci přízemí. Duševně se stabilizujte a tryskem vyběhnete na místo, které je na mapě označeno jako 'X' (východně od strašného oka). Na tomto místě tukněte na mapě Minion's map na volbu označenu červeným 'X'. Mapa si místo zapamatuje. Na celou akci máte asi tak tři sekundy, takže okamžitě zdrhněte zpátky chodbou a zaběhněte do tajné stěny, kudy jste před chvílí procházeli. Pokud jste tuto akci přežili, vraťte se na místo, odkud vidíte na oko a jednou z funkcí Minion's mapy vysuňte magického pomocníka. Pomocník poletí na místo, které si mapa uložila do paměti, tj. na místo 'X'. Po malé chvíli udělejte jeden krok dopředu směrem k oku. Vylétnouší sada fireballů se rozpjíe se rozpjíe se rozpjíe, správné časování je zde klíčová věc. Až se tak stane, vyšlejte pomocníka dalšího a opět udělejte opatrný krok dopředu, ocitnete se tak u oka a druhá sada fireballů se opět rozbije o pomocníka. Teprve teď je chodba volná! Ptáte se, jak jsem na tohle přišel? Sám nevím, je to výplod čirého zoufalství. Časem jsem ale přišel i na další způsob, který je založen na zanechávání magicky vyvolaných nejsilnějších pomocníků 'guardianů' (Zo Ew Neta) vždy o dvě políčka před vámi a vrácení se o krok zpět. Pokud jsou stražící skutečně silní, přežijí dovolit dávku fireballů vyvolanou vašimi dvěma kroky. To už jsou ale detaily pro specialisty, takže se věnujme zbytku prvního patra. Za Pekelnou chodbou najdete fontáнку, brnění, teploty, jeden zcestný žebřík dolů a dveře, které se otevřou vložím ozubeného kola do sousedního výklenku (mapa bod 3). Za těmito dveřmi se nachází ještě tři další dveře, kterými pomoci vkládání kol musíte proběhnout. Kromě kola, které má u sebe, se další kolo nachází ve výklenku vedle první dveří a třetí kolo sebu již máte, pokud jste ho koupili v jednom z obchodů v okolí Skullkeepu. Máte-li kol málo, nezoufejte, série dveří se dá proběhnout jen s jedním kolem, budete-li se 'schovávat' před dírami ve dveřích a pak uskakovat zpět pro kolo a klást ho do dalších výklenků v pořadí. Za posledními dveřmi najdete strojovnu. Ve strojovně je teplot, píst, který se spouští tlačítkem na zdi (Chaosovi pomocníci toto tlačítko strašně rádi vypínají), tlačítko vysouvající pohyblivý žebřík směrem dolů a zamčené dveře na jih. Chaosovy létající hvězdy se do místnosti přesouvají pomocí míni zolinků, které vypadají jako modrobílá zářící hvězdičky napláclé na stěnách. Tyto díry v prostoru můžete zavírat kouzlem Zo a doporučuji vám to udělat, abyste se zbavili neustálého náporu útočících attack minionů. V jižní části strojovny je ve zdi zasazen čtvercový klíč (mapa bod 4), který můžete z jeho lůna 'vystřelit' tlačítkem na sousední stěně. Učíněte tak a stoupnutím na místo, kam dopadl klíč, propadněte do úrovně - 1.

Patro -1

Po dvojitém pádu nejprve ihned seberete klíč, za kterým jste spadli a pak se rozhlédněte okolo. Ocitli jste se v patře - 1, kde je váš úkol poměrně jednoduchý. Vyskytuje se zde pouze několik jedovatých oblud a jeden extra tuhý chlápěk, který hází jedovatá kouzla a snaží se vás nalákat do pasti ve východní části patra. Je velice nebezpečný, zejména proto, že vás úderem odhodí o několik políček dozadu, stejně jako mamuti a dělá to koumes tak, že téměř vždy dopadnete přesně na díru do patra -2, ve kterém se nenachází vůbec nic, kromě několika červených diamantů a pár ohnivých mužičků, kteří jsou také dost nebezpeční, jelikož útok stylem kamikadze (příběhnu až k vám a vybuchnu), ale dá se jim včas uskočit. Po zabiti tužana v - 1 patře (můžete ho efektivně nalákat a rozmačkat v jeho vlastní pasti) získáte klíč od místnosti v jižní části jeskyně, kde se nachází pouze přepínač na zapnutí teplotu do patra 0 (mapa bod 16). Po teleportaci narazíte v nultém patře na řadu kameňáků, kteří jsou ale neškodní, ba naopak užiteční, jelikož udržují oheň v peci nacházející se nedaleko teplotu. V tomto patře už se nemáte nic na práci, takže hned zatopit pod kotlem v patře 0. Je to zcela jednoduché, stačí na něj hodit z dálky kus uhlí, které se poružíne povaluje všude okolo. Uhlí za chvíli dohoří, ale pokud je v tomto patře dost kameňáků, kteří se sem teleportují z patra - 1, budou udržovat oheň za vás, ale neškodí to občas zkontrolovat (speciálně na konci hry, kdy pec MUSÍ hořet). Pokud chcete, můžete teď opustit pevnost západním východem, půjdete-li podle mapy k bodu 18, strčíte do něj díru a budete stále dál, až k východu. Až se vyvenčíte, vylezte po žebříku do známé strojovny v prvního patra.



První patro podruhé

Klíč, pro který jste si došli do podzemí vám otevře poslední zamčené dveře vedoucí z kontrolní místnosti. Tady si budete muset zajít na pekelnou vpravu po žebříku v nejsevernější části místnosti do nevelkého, ale pekelného bludiště plného otočných mlh s hromadou tlačítek na stěnách, které, jak sami brzy zjistíte, je lepší nemačkat. Ostatně to za vás rád obstará pídumužik, ze kterého vám možná brzy, stejně jako mě, začnou létat nervy po zdech. Po zmáčknutí tlačítka totiž z jednoho z mnoha otvorů v okolních zdech vyletí solidně vypadající fireball, jehož dráhu s ohledem na nespočetné otočné mlhy nelze předvídat, ale otevřou si, světe div se, letí do vás. Nejprve si budete muset čistit, tohoto malého pekla můžete rovněž projít do menšího sálu, kde najdete několik užitečných věcí. Vraťte se do prvního patra. Dostanete se zde k jedné obzvláště zajímavé pastičce. Skládá se z díry a následného zařízení. Pokud na něj šlápnete, vyletí za dírou sudá řada kouzel ZO, které několikrát díru otevrou a zase zavírou. Řešení je jasné. Stačí poslat jen jedno kouzlo ZO, které vám díru pochopitelně JEN zavře. Problém je v tom, že kouzlo přeletí místu, kde má zapůsobit a účinek se na díru nijak neprojeví. Takže aktivujete mapu Scout map a vyšlete miniona-skauta na místo, kde má kouzlo ZO zapůsobit, tj. nad díru. Zakouzlete kouzlo ZO a tentokrát se o vašeho scout-miniona zarází, čímž vám definitivně zavře díru a otevře cestu, za kterou se nachází žebřík do dalšího patra a zkratkové dveře do jihovýchodní haly. Je zde i jiné řešení - pošlete skauta nad díru a stoupnete si na políčko aktivující kouzla ZO. Budete-li mít štěstí, sudá řada těchto kouzel bude přerušena skautem v tom okamžiku, kdy poslední prolétnouší kouzlo bude liché a díra tak zůstane uzavřena. Po žebříku vylezte do patra 2.

Druhé patro

V patře 2 bohužel nikdy složitého úkolu nenajdete. Nachází se zde pouze jedna zajímavost, kteroužto je létající bedna, jejíž dráhu jsem vyznačil do mapy. Bednu ale sestřelovat nemusíte. Nejprve pobijte všechny ještěry vrhající šipy, aby vás neotravovali. Pro otevření dveří v této místnosti je důležité, abyste do otvorů, k tomu určených, vložili ozubená kola a vakové pojistky (vacuum fuse). Do centrální místnosti se dostanete přes dlouhou chodbu s mnoha dveřmi, které se otvírají každé jinou pákou. Páky jsou umístěny na začátku chodby. Které dveře patří k jaké páce zjistíte jednoduchým zkontrolováním mapy po zapnutí teplotu (otevřené dveře jsou jasné rozpoznatelné od zavřených). Touto klikatou chodbou se dostanete do strojovny druhého patra, kde si spustíte žebřík do patra prvního. Tady musíte zapnout obě čerpací pumpy (Přepněte dva spínače). Cestou najdete klíč od nejsevernější místnosti, vedoucí z hlavní haly (s mnoha sloupy). Po otevření dveří na západní straně se dostanete k žebříku do patra 3. Spusťte ho odemčením a hurá do patra 3.

Třetí patro

Nejprve musíte vyřešit procházející problém s ostrukujícími beranidly, která vás odhazují skrz díry zpátky do patra 2. Musíte je prostě procházet svižně - buď to se odlehčete nebo na sebe zakouzlete rychlost. Optimální cesta je vyznačená na mapě, ale nemusíte se ji striktně držet. Za beranidly se v jihozápadní části třetího patra nachází dvě místnosti, ve kterých není nic důležitého. Projděte chodbou do východní části třetího patra. Chodba ústí do místnosti se dvěma pohyblivými teploty. Ty vás odhazují pouze na jižní nebo na západní stranu této místnosti. V jižní věži se nachází tlačítko obklopené čtyřmi dírami. Pochopitelně se má zatížit. Vezměte si nějaký těžký předmět (třeba plnou bednu) nebo cokoli těžkého, s čím hodíte pouze o dvě políčka. Hodíte to na tlačítko (z odpocítné vzdálenosti), tlačítko se scvakne, díry zmizí a dveře za vámi se otevřou. Do centrální místnosti se dostanete pomocí klíče, který máte již z druhého patra. Tady pouze spustíte žebřík a zapnete oba ohřívací kohouty. Na sever od místnosti s teploty se nachází zajímavá místnost se zrcadly přerušené sérií dř. Zrcadla musíte pomocí tlačítek ručně nastavit do mnoh ukázané polohy a šlápat o sto péro na tlačítko u sloupu ve střední místnosti. Předepsané rozmištění zrcadel není jediným variantou, dá se vyřešit i tak, že strefíte místo, odkud firebally vylétávají, ale takhle je to rychlejší. Až se to povede, zmizí díry oddalující vás od severní části místnosti. Dveře v západní stěně můžete vyrazit buď ručně nebo fireballem pomocí přednastavení zrcadel. Na východě se nachází žebřík do čtvrtého patra.

Čtvrté patro

Rozmlátné stoly a projděte rovně do severní části čtvrtého patra. Na ukazatelích si můžete prohlédnout funkce jednotlivých částí stroje. Před závěrečnou fází tohoto patra musí všechny tyto stroje bezchybně makat! V nejsevernější části se nachází teplot, pomocí kterého si můžete odskočit mimo hrad (třeba na malou do křoví). Chodba pokračující na západ je schůdná pouze pomocí rychlého běhu, jelikož v ní neustále kmítají blesky. Dostanete se tak do místnosti s kruhem na zemi, kde můžete přepínač za vámi blesky v chodbě dočasně vypnout. Ve výklenku se nacházejí dva klíče. Jeden je od západních dveří které žste již viděli a druhý budete potřebovat později. Vtip je v tom, že magický kruh vás nikdy nepustí ven s oběma klíči najednou. Takže nejprve vezměte klíč od dveří, které jste již téměř těsně před probíháním blesků a jděte je odemknout, projděte chodbou za nimi a spustěte si žebřík do třetího patra. Pak seberte druhý klíč a nezapomeňte vrátit první. Přes třetí patro vylezte k žebříku, který jste si před chvílí spustili (nachází se v místnosti s teploty). Ve čtvrtém patře najdete středovou místnost s generátorem a použijte klíč na jediné další místo ve východní straně patra a potom vylezte do objevivšího se teplotu. Budete skřípnuti mezi dvěma zrcadly a nábytkem. Střilejte do zrcadel firebally, dokud nerozbité stoly. Pak tyto zrcadla rozstavte do poloh nakreslených na mapě. Pro zájemce doporučuji navštívit střechu, na kterou se dostanete po žebříku z místnosti s generátorem. Tuto exkurzi doporučuji jen těm nejvypracovanějším. Je tam totiž opravdu husto. V místnosti s generátorem pak přepněte všechny spínače, (zrcadla už asi máte nastavena) a pokud všechny části stroje fungují a z míst označených na mapě vylétávají firebally, otevře se vám v jižní části místnosti magický portál do astrálního plánu, ve kterém se nachází váš úhlavní protivník Dragoth

Astrální plán

Pohybujete se v temnotě po mlžných oblacích. Pohyb jezdících oblaků je na mapě vyznačen šipkou. Výstižným nápisem je vyznačeno místo, kde se setkáváte se svým protivníkem. Shodí-li vás protivník nebo vaše vlastní hloupost z oblaku dolů, přistanete ve zcela náhodné lokaci ve hře. Jako zbraně můžete použít cokoli vám napadne. Doporučujeme trojzubec vypouštějící série fireballů, silné Ful bomby a maximálně silná kouzla všeho druhu. Zabít se dá všechno. Hodně štěstí... budete ho potřebovat.